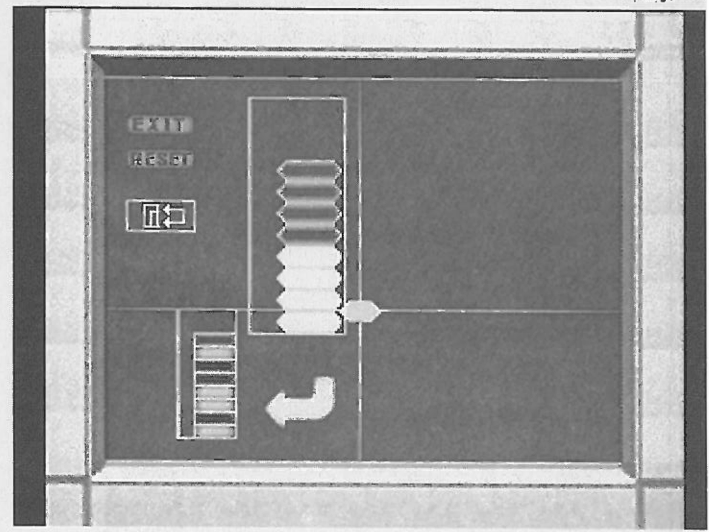

PSM
Revista PlayStation 100% independiente


DINO CRISIS™

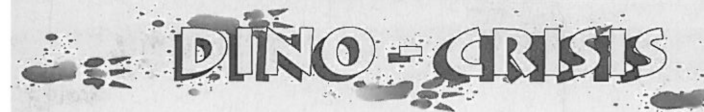

Cuadernos de tácticas
Libro 2

32. Vuelve a la Sala de Reuniones de Investigación y, de ahí, sal al pasillo. Te encontrarás otro Raptor. Recorre el pasillo hasta llegar a la Biblioteca. Allí lo primero que tienes que hacer es encontrar la mejora para la pistola, que te permitirá aumentar su precisión, lo que, a su vez servirá para mejorar tu puntería. Se encuentra en el pasillo que hay entre la sección verde y la roja de la Biblioteca. Después, accede al terminal de ordenador usando el chip B1 que acabas de conseguir. Introduce 3695 (código que está escrito en el propio chip, puede verse al examinarlo) cuando se te pida que teclees un código. Se confirmará el número y mostrará los datos del patrón magnético para el almacén 3695. Hay que sobreescribir correctamente el patrón magnético del chip. Es sencillo, todo lo que hay que hacer es mover los bloques para que queden colocados de igual forma que el diagrama te mostramos en la siguiente página. Una vez hecho, en uno de los archivos de la sección azul (la que contiene la información sobre el proyecto de desarrollo de armas) se encenderá una luz verde, indicando que ese es el almacén de datos 3695 que estábamos buscando. Recoge el chip B1. Examina la estantería de archivos y utiliza el chip llave B1 para obtener la Tarjeta Llave R. Lee la información sobre cómo conseguir la Tarjeta Llave L, la segunda de las dos llaves necesarias para acceder al laboratorio privado del doctor. La otra llave se encuentra en la sala del Jefe de la segunda planta, donde podrás usar al fin esas llaves del panel.



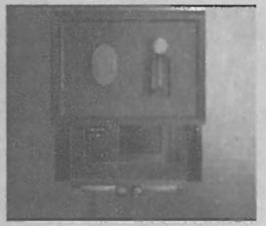
Coloca los distintos bloques de forma que queden como en el diagrama. Básicamente, lo que estás haciendo es reescribir la banda magnética de la llave.

37. Tendrás que darte un buen paseo para subir a la segunda planta y llegar a la Sala del Jefe. Examina el marco con la medalla de la pared (ese tema que antes dejamos sin resolver). Ahora ya dispones de las dos llaves que se pueden insertar en las ranuras. Inserta la I en la primera ranura y la II en la segunda. Se levantará el marco, dejando a la vista una pequeña caja fuerte, para la que necesitas una combinación numérica. Dicha combinación se encuentra escrita en las propias llaves. Al examinarlas, puede verse que en la primera pone SOL y en la segunda LEO. Si pusieras ambas del revés, podría verse que las letras podrían servir como números, de





Entra en la sala del jefe....



... Introduce las dos llaves y la puerta se abrirá.



Teclea 705037 y ...



...obtendrás la tarjeta -llave L.



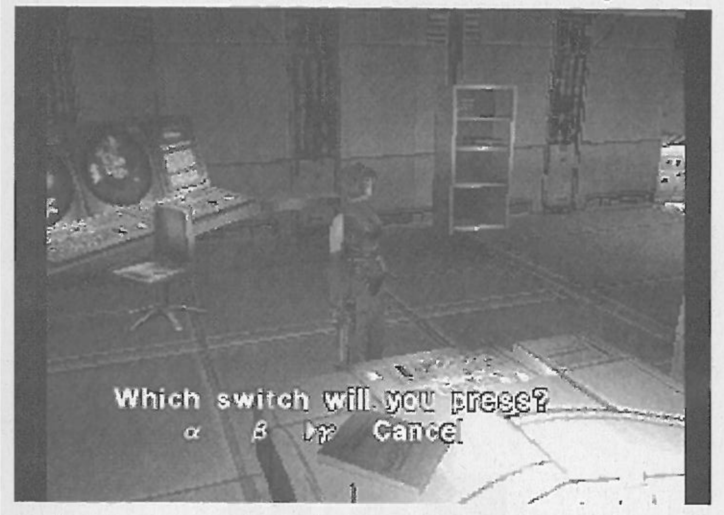
Ya puedes correr si no quieres servir de merienda al grandullón.

forma que la llave I proporciona la combinación 705 y la II 037. Teclea el número completo para abrir la caja fuerte y obtener la Tarjeta Llave L. Antes de salir, recibirás la inesperada visita de un amigo. No pierdas el tiempo con él, y sal cuanto antes de la habitación. Regresa a la Sala de Ordenadores de la planta B1.

38. Una vez de vuelta en la Sala de Ordenadores, acércate al monitor de la pared y verás que hay dos ranuras idénticas, una a cada lado de dicho monitor, que sirven para insertar tarjetas llaves. Si tratas de usar la Tarjeta Llave R en la ranura de la derecha o la Tarjeta Llave L en la ranura de la izquierda el juego te indicará que necesitas ayuda para llevar a cabo esa operación y te preguntará si quieres llamar a Gail para pedirla. Responde afirmativamente y se pondrá en marcha otra escena automática en la que llamarás a Gail para comentarle la situación y él acudirá para que podáis insertar ambas tarjetas simultáneamente. El monitor se alzará, dejando al descubierto la puerta de acceso al laboratorio secreto. Para abrir esa puerta, tendrás que usar los Discos DDK "E". La clave de acceso que tendrás que introducir es ENERGY.

39. Entras en la Sala de Simulación de Experimentos y te encuentras una simulación en marcha en el ordenador. La apagas. Si mueves las estanterías del fondo de la habitación, encontrarás un complemento para la escopeta: una culata

que elimina el tiempo de recarga. Sobre la mesa, junto al simulador, encontrarás un diario que puedes leer, y del que puedes sacar nuevas pistas sobre lo que ha ocurrido, además de una guía (muy poco precisa, eso sí) sobre cómo volver a poner en marcha la simulación. La secuencia a seguir es la

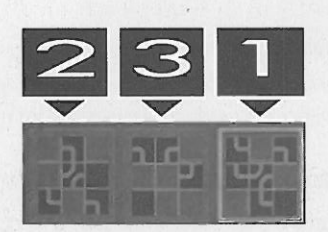


Puedes volver a activar la simulación cuantas veces quieras pulsando los botones en orden inverso. Recuerda la secuencia para más adelante.

siguiente: Colocar Estabilizador, colocar inicializador, y encender el circuito de tercera energía, o sea, a la inversa del orden en que aparecen los botones. Es importante que recordemos esta secuencia para más adelante. Vuelve a la Sala de Ordenadores.

40. Al volver a la Sala de Ordenadores, se activará una alar-

ma indicando que se ha puesto en marcha el sistema de emergencia y se bloquean todas las salidas. Hablas con Rick explicándole la situación y ahora tienes que buscar la forma de salir. Dentro de la caja de herramientas que hay en la sala encontrarás un destornillador, si es que no lo has cogido ya. Úsalo en el panel que tienes detrás. Aparecerá un puzzle. Para resolverlo tienes que girar los cuadrados y juntarlos en el orden correcto de forma que queden igual que la muestra que nos dan. Entonces la alarma se detendrá. Sólo tenéis 10 minutos para salir, antes de que la sección quede aislada. Rick llama y os comunica que la zona en la que os encontráis está plagada de dinosaurios, que se dirigen hacia vuestra posición. Gail pretende abrirse paso a tiros, pero Rick tiene



Coloca los tres paneles de forma que queden así y después insértalos en el orden indicado por el número que figura sobre cada uno.

otra idea. Sugiere que uséis la escotilla de emergencia que hay en la sala privada del doctor Kirk. Lo malo es que para poder usarla hace falta una contraseña de la que no dispone, y que puede tardar un rato en averiguar. Gail, naturalmente, no está dispuesto a confiar en Rick y quedarse esperando, así que se te plantean dos opciones: Ir con Gail y abriros paso a tiros, o confiar en Rick y probar suerte con la escotilla de emergencia.

ESTRATEGIA DE GAIL

Si te decides por Gail, estás diciendo que no confías plenamente en la capacidad de Rick, y crees que deberías respaldar al jefe de equipo, aunque no cabe duda de que Gail puede cuidarse solito. Prácticamente todos los pasillos tendrán al menos uno o dos Raptors, así que asegúrate que Regina va bien provista de munición y botiquines. Sólo hay un camino posible, ya que casi todas las puertas están bloqueadas.

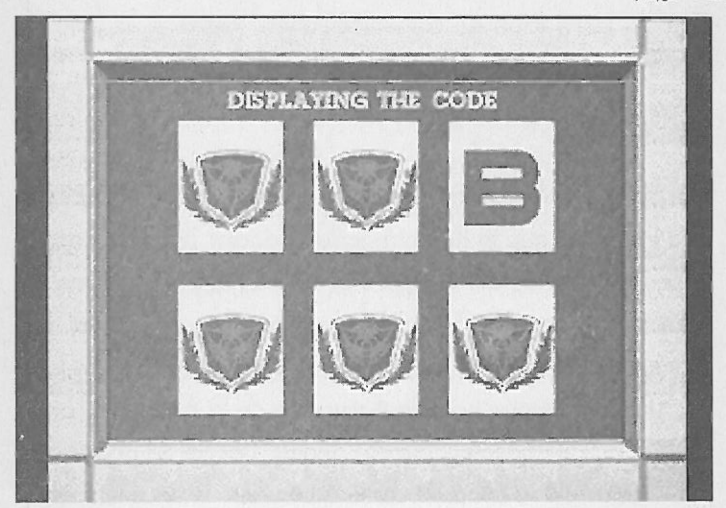
41a. Sigue a Gail por la puerta trasera de la Sala de Ordenadores, recorre el pasillo hasta la Biblioteca, crúzala y llega hasta el vestíbulo de la planta, donde se encuentran los ascensores. Cruza la puerta abierta y ve hacia la izquierda, por la puerta que lleva al Vestíbulo de Transporte de Material. Por último atraviesa las puertas dobles y volverá a activarse otra escena automática en la que vemos que Gail ha conse-

guido localizar al Dr. Kirk. El doctor se niega a marcharse hasta que haya analizado los resultados de sus experimentos, pero Gail le amenaza con su arma, no le interesan los resultados, lo que quiere es salir de allí cuanto antes. Ordena a Regina que localice la instalación de comunicaciones para llamar al helicóptero de rescate. Kirk dice que a dicha instalación se llega por el ascensor de la Sala de Control, para el cual necesitamos una tarjeta que nos entregará el propio doctor, no sin que antes Gail tenga que amenazarle con su arma. Vuelve a la Sala de Control de la Primera Planta. Vuelve al texto principal de la estrategia.

ESTRATEGIA DE RICK

Si te decides por Rick, estás demostrando tu confianza en su capacidad y te ayudará a abrir la escotilla de emergencia del laboratorio privado del Dr. Kirk. Este es el camino que resulta más recomendable seguir si Regina anda baja de munición o salud, o no te interesa desperdiciar la que tienes.

41b. Una vez se haya marchado Gail, vuelve al laboratorio privado del Dr. Kirk y utiliza la consola que hay junto a la escotilla de emergencia. Para conseguir que se abra la escotilla, tendrás que introducir tres códigos de letras distintos que Rick te irá mostrando fugazmente en pantalla. Estos códigos son completamente aleatorios, por lo que no vamos a poder



Los códigos que aparecen al tratar de acceder a la escotilla de emergencia son aleatorios, así que no va a haber más remedio que estar atentos y apuntarlos a medida que van apareciendo, pues sólo podrán verse unos instantes antes de desaparecer.

dar ninguno de ellos, sino que no va a haber más remedio que ir apuntándolos a medida que vayan apareciendo en pantalla, pero con cuidado, pues pasan bastante rápido, y hay que estar atento. Además, cada uno es más complicado que el anterior, y se supone que sólo hay dos intentos para hacerlo bien. Si te equivocas, tendrás que buscarte la vida de otro modo. Una vez introducidos los tres códigos, se abrirá la salida de emergencia. Utilízala y te encontrarás de nuevo en la sala de los contenedores, donde hallarás al Dr. Kirk y, tras empezar a hablar con él, aparecerá Gail. El doctor nos entrega la tarjeta que nos permite acceder al ascensor que condu-

ce a la instalación de comunicaciones. Vuelve a la Sala de Control de la Primera Planta. Vuelve al texto principal de la estrategia.

42. Ya de vuelta en la Sala de Control de la Primera Planta usa la tarjeta que te ha entregado el doctor para acceder al ascensor que hay allí y llegar por fin a la segunda planta. Al salir te encontrarás directamente en la Sala de Comunicaciones. En la caja que hay en la pared puede leerse "Llave de Emergencia de Activación de la Antena". Ábrela y coge la llave que encontrarás dentro. Sal por la puerta que da al pasaje a la zona de comunicaciones. Te encontrarás en el exterior.

43. Recorre la terraza exterior hasta el final, y llegarás a la puerta de la Sala de la Antena de Comunicación. En el interior de la sala, verás otra ranura que sirve para insertar la llave que activa la antena. Usa la llave y se pondrá en marcha el mecanismo de activación. Podremos ver cómo se alza la antena y se despliega.

44. Prepara la escopeta, en caso de que no la tengas ya equipada. Al salir, todo empezará a temblar. Rick te llamará diciendo que se ha activado la cerradura de emergencia del segundo piso, en ese momento aparece el T-Rex. Rick dice que tratará de abrir la cerradura, pero va a tardar un rato,



¡Se acaba de activar la cerradura de emergencia del segundo piso!

¡Haz algo!

¡No hay problema! ¡Abriré la cerradura!

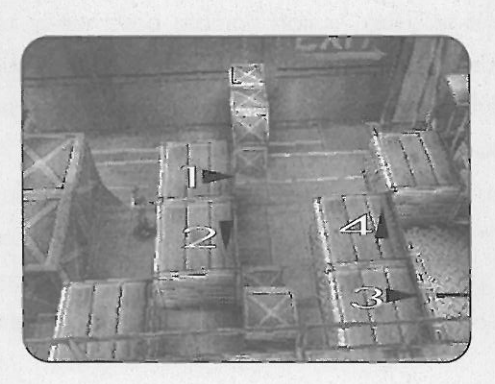
así que vas a tener que arreglártelas para entretener al bicho por tus propios medios para evitar que te trague de un bocado. No podrás evitar que su primera embestida te lance por los aires, pero incorpórate rápidamente y empieza a correr. No te molestes en tratar de matarlo, es imposible. Sólo puedes retrasarlo. Una posible forma de hacerlo sería correr hasta la puerta del extremo contrario, la que lleva a la Sala de Comunicaciones y, de espaldas a ella, disparar al T-Rex cada vez que abra la boca con intención de lanzar un ataque. Hay que tener mucho cuidado y dar en el momento preciso, si disparas demasiado pronto o demasiado tarde, no servirá de nada y se lanzará contra Regina, zampándosela. Al cabo de un rato Rick te abrirá la puerta y tendrás que darte la vuelta a toda velocidad para entrar.

45. Dentro de la Sala de Comunicaciones, Regina se pone en contacto con el helicóptero de evacuación, aunque la señal que recibe es muy débil a causa de las interferencias. Aun así logra decirles que pasen a recoger a todo el equipo al helipuerto. Ahora, claro, tendrás que llegar al helipuerto. Vuelve a la primera planta y dirígete a la puerta delantera de entrada de la instalación.

46. Los pteranodones volverán a hacer aparición. Tendrás que dar el rodeo de costumbre (por la derecha) para llegar a la parte de la izquierda, a la puerta que lleva al Pasaje del

Helipuerto, con la diferencia de que esta vez tendrás que hacerlo corriendo para evitar a los pteranodones. El pasaje también tendrás que recorrerlo corriendo, pues a lo largo del camino irán saltando Raptors atravesando las rejas para atacarte. Si corres lo suficiente llegarás al final del pasaje con suficiente ventaja como para cruzar la puerta de la derecha (no las puertas dobles de la izquierda), que conduce al Hangar de Aviones.

47. En el hangar, sube por las escalerillas y recorre la plata-



Esta es la única forma de mover las cajas de forma que puedas pasar al otro lado. Sigue estas indicaciones y lo podrás hacer a la primera. Si te equivocas, puedes salir y volver a entrar, como si se tratara de un vulgar PC, para que las cajas vuelvan a estar colocadas como al principio.

forma hasta el final, y coge el lanzagranadas y la munición, da media vuelta y vuelve a bajar. Para poder llegar al otro lado del hangar, tendrás que cambiar las cajas de sitio. Utiliza el diagrama adjunto para ver el orden correcto. Una vez despejado el camino, sal por las puertas dobles hasta el helipuerto, pero antes coge las granadas que hay junto a ellas.

48. Allí te reunirás con Rick y el Dr. Kirk y llegará por fin el helicóptero de rescate. Por desgracia, otro que también llegará será el T-Rex, y con hambre para variar, así que la emprende con el helicóptero y ya te puedes ir despidiendo de él. Cuando termine el vídeo, empieza a correr para mantener una distancia prudencial entre el bicho y Regina. Aprovecha los restos del helicóptero para correr alrededor de ellos y, si hace falta, dispara de vez en cuando. En poco tiempo, Rick logrará poner en marcha el ascensor, y te indicará que le sigas. No hace falta decir que eso es lo que tienes que hacer ¿no?

49. El ascensor se averiará y Rick tratará de buscar otra forma de salir. Recorre el pasillo hasta llegar a los escombros, evita a los compis y métete por el primer pasillo que veas a la izquierda de Regina. Allí encontrarás la entrada a la Sala de Material. Dentro tendrás que recoger la tarjeta que hay junto al cadáver. No te olvides de leer los documen-

tos que hay tirados por el suelo (contienen información sobre una posible vía de escape) antes de volver a salir de la sala. Vuelve al pasillo principal y dirígete al extremo contrario de los escombros. Encontrarás otro ascensor, y en él a Rick, que ha conseguido arreglarlo y lo pone en marcha, pero vuelve a quedarse sin energía y tendréis que buscar la forma de restablecerla.

50. Llegaréis a la planta B3, donde veréis que la batería blanca está rota, y tendrás que buscar otra para reemplazarla. Busca una puerta pequeña hacia la derecha de la sala, que conduce a la Sala del Generador de Reserva B3. Dentro encontrarás otra serie de baterías. Coge la blanca, que es la que necesitas y vuelve con Rick para entregársela. Rick utili-



Una de las baterías está destrozada. Por suerte, encontrarás la que necesitas reemplazar en la Sala del Generador de Reserva, a la vuelta de la esquina de donde te encuentras.

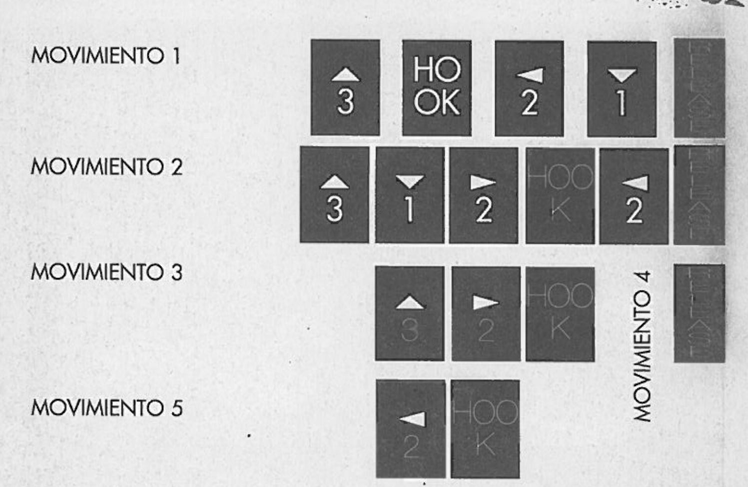
zará la batería para sustituir la que está rota y poder así restablecer la energía.
51. Sigue a Rick a través de la puerta pequeña hasta la Sala de Control B3. Dentro, coge las Tarjetas 1 y 2 de la Grúa de la planta B3 del mostrador principal que hay junto a Rick. Lee la carpeta roja que se encuentra sobre el mostrador que hay a la izquierda de Rick, tras la pantalla. Contiene información sobre una persona que tiene un disco DDK, que debería estar cerca de la grúa B3. Sal por la puerta de la izquierda.

52. En el Almacén de Armas Generales, dirígete hacia el otro lado de la sala. El juego volverá a entrar en automático y verás los restos de un científico, con un Disco DDK. Entonces hará su aparición un ejemplar de un tipo de dinosaurio que no te habías encontrado hasta el momento, llamado Theizino, que te atacará. Al hacerlo, romperá una cadena, lo que hará que un contenedor que estaba colgando sobre ti empiece a caer. En ese momento aparecerá parpadeando en pantalla el aviso de peligro, indicándote que pulses rápidamente los botones de acción para apartarte de su camino. Si lo consigues (si no consigues apartarte morirás), tendrás que encargarte del dino, y tras él vendrá otro. Por desgracia, ahora no puedes llegar hasta el cadáver del científico, pero, si consigues encontrar una tarjeta de grúa más, podrás usar esta máquina para mover los contenedores y despejar el paso.



Los nuevos dinosaurios que aparecen a partir de ahora se llaman Theizinos y son criaturas enormes con una gran variedad de ataques muy potentes. Al ser tan grandes, serán más difíciles de matar que los Raptors.

53. Cruza la puerta grande hasta el Pasaje de Transporte, donde te encontrarás otro Theizino. Tras librarte de él, podrás coger, de la parte trasera de un remolque de transporte, la Tarjeta 3 de la Grúa B3, así como la llave electrónica que da acceso a la Zona de Pruebas (si te acercas con cuidado, podrás coger ambas cosas y volver a salir corriendo, sin necesidad de desperdiciar tu escasa munición con el bicho). Vuelve al Almacén de Armas Generales, sube por las escalerillas que hay a la derecha de Regina para llegar a los controles de la grúa y utiliza las tres tarjetas para activarlos. La grúa se pondrá en marcha y aparecerá una pantalla similar

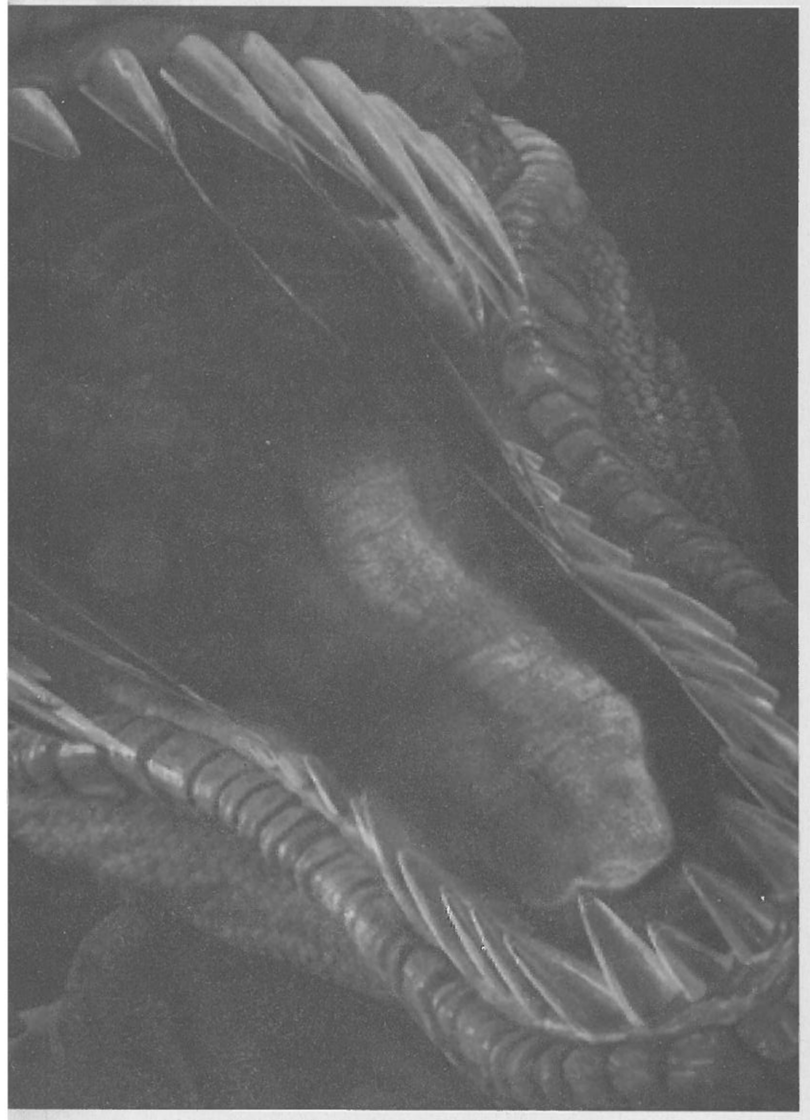


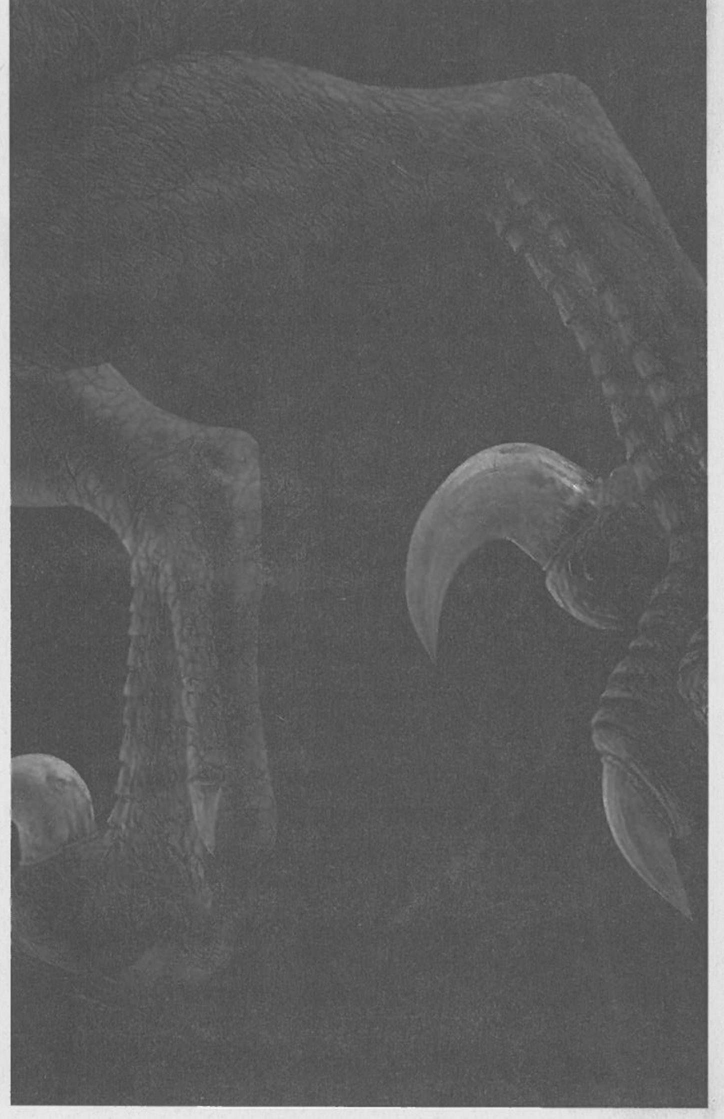
Usa esta programación que aparece aquí para hacer que la grúa aparte los contenedores de tu camino.
Cuando termines de mover los contenedores, acércate hasta el cadáver del científico y recoge el Disco DDK W.

a la de la última vez que tuviste que mover cajas. Arriba figura una de las posibles secuencias (aunque no la única, pues este puzzle puede resolverse de varias formas) que te permitirán despejar el camino hasta los restos del científico.

54. Vuelve a la Sala de Control B3, atraviesa la Sala de Pruebas y cruza la puerta de la esquina posterior izquierda, que está cerrada, pero que podrás abrir usando la llave de acceso a la zona de pruebas. Accederás al pasaje a la Zona de Pruebas, en el que hay dos Theizinos. Al final del mismo

DINO - CRISIS





hay una puerta que lleva a la Estación de Descanso. Aquí podrás conseguir el mapa de la planta B3 revisando el que aparece en la pared de la derecha, y no olvides registrar también el cadáver (tiene una clavija). Sal por las puertas dobles que hay a la izquierda del mapa para pasar al Pasaje de Acceso a las Escaleras Centrales, en el que encontrarás otro par de Theizinos.

55. En el pasaje, métete por la derecha y llegarás a las escaleras. Sube hasta el Pasaje a la Zona de Experimentos. En él encontrarás a un Raptor. Atraviesa la puerta que hay al final del mismo para entrar en la Sala de Pases de Seguridad. Al avanzar comenzará a sonar la alarma. Entra en la sala contigua y usa el terminal de ordenador que tiene todas las pantallas rojas para desactivar dicha alarma. Coge el Disco DDK S que hay junto al terminal. Lee el archivo rojo que hay sobre el otro mostrador, y descubrirás que ahí mismo tienes otro dispositivo de escritura de ID, frente al cual hay otro cadáver (si examinas las cajas que hay junto a este cadáver encontrarás otra clavija). Junto al cuerpo se encuentra el Chip 1 B2. Sal por donde has venido.

56. De vuelta al pasaje, sube al conducto de ventilación. Sigue el Pasaje de Tuberías B2 hasta que llegues a otro punto por el que podrás bajar. Te encontrarás en otro Pasaje a la Sala de Experimentos. Allí mismo podrás coger una Tarjeta

Llave de Nivel C, pero, cuando vayas a hacerlo, se oirá un ruido, y un dino te atacará. De nuevo parpadeará en pantalla el aviso de peligro, indicándote que pulses rápidamente los botones de acción. Cuando acabes con el primero, si avanzas por el pasaje hacia donde están las cajas de emergencia, te encontrarás con otro, así que ten cuidado. Ahora ya podrás usar la Tarjeta con la puerta de nivel C y entrar en la Sala de Diseño del Estabilizador.

57. Una vez dentro, coge el Disco Code DDK W que está sobre el mostrador que verás nada más entrar. Lee el libro de mensajes amarillo que hay cerca de él para obtener información sobre cómo funcionan el Inicializador y el Estabilizador, y sobre ciertos códigos que puedes necesitar más adelante. Sal.

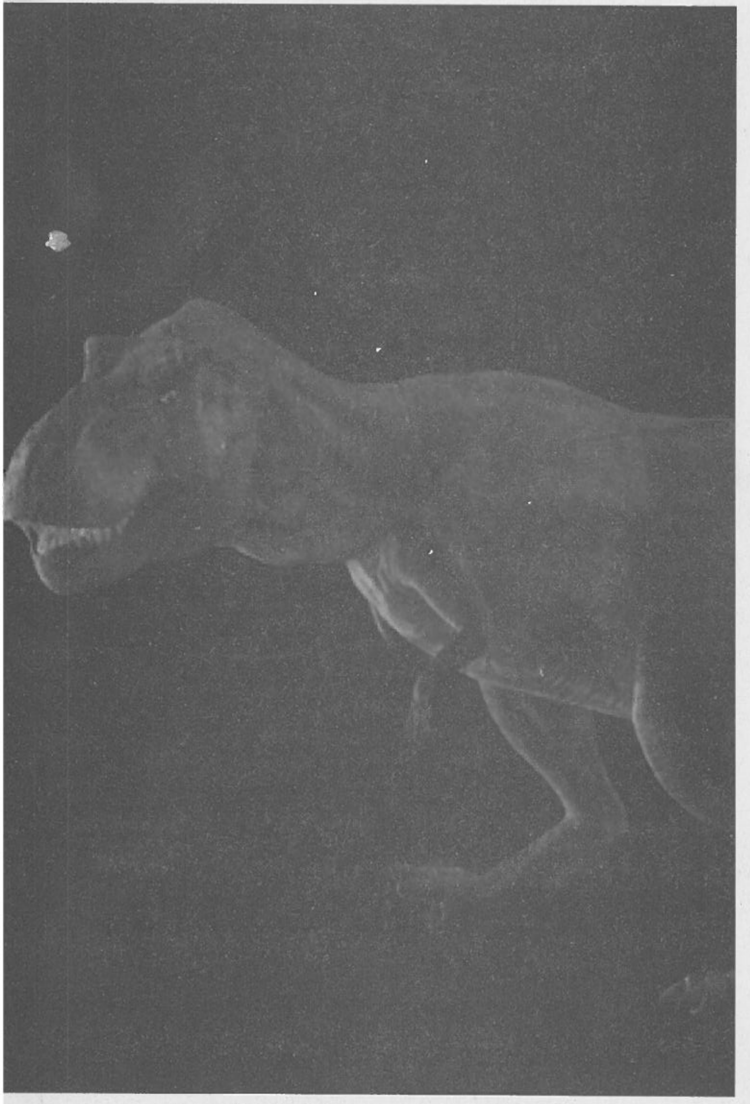
58. Recorriendo el pasaje hasta el final, junto a las cajas de emergencia se encuentra la entrada a la Sala de Descanso. Dentro ya está Gail, de bastante mal humor para variar, y parece estar buscando algo, pero, al verte entrar, se marcha. Lee el diario amarillo de un científico que hay sobre una mesita baja para averiguar lo que piensan algunos de los investigadores sobre el Dr. Kirk y cómo mezclar componentes para obtener veneno. Entre las estanterías que hay enfrente encontrarás otra clavija. Sal.



59. Vuelve a bajar hasta el nivel B3 y recibirás una llamada de Rick, diciendo que ha conseguido arreglar los cierres de forma que ya puedas desactivar las barreras láser. Vuelve a la Estación de Descanso (siguiendo por el pasillo, al otro lado de la puerta que hay al final) y usa los Discos DDK W en la puerta que conduce al Puerto (una flecha en la pared, en la que dice "Port", señala hacia esa puerta). La clave de acceso que hay que introducir es WATERWAY. Entrarás en la Sala de Desembarco y allí, en el suelo habrá otro cadáver, con otra clavija.

60. Al acercarte a los controles, Rick se unirá a ti, y empezará a trabajar inmediatamente, tratando de abrir la salida. Escucharéis una transmisión procedente de la radio del cadáver. Todavía quedan científicos con vida y están tratando de usar el ascensor grande, pero un dino les persigue y necesitan ayuda. Mientras Rick se queda tratando de abrir la salida, Regina tendrá que ir a salvar a los investigadores. Antes de salir en tu misión de rescate, coge el Chip 2 B2 (que tiene los siguientes números grabados: 0392), que se encuentra sobre el mostrador. El ascensor grande aparece señalado en el mapa como punto de destino, dirígete hacia allí.

61. Cuando llegues a la Sala de Pruebas B3 y te acerques al ascensor grande, empezarán a escucharse unos gritos y ruidos. Las puertas se abrirán y saldrá el Tiranosaurio, que cargará contra el enorme generador y perderá el conocimiento



por las descargas recibidas. Las puertas del ascensor se cerrarán y quedarán bloqueadas, sin que puedas abrirlas por el momento. Para restablecer la energía de las puertas, dirígete al lugar en el que Rick tuvo que arreglar la batería blanca que estaba rota, reemplazándola por otra que le diste. Recupera la batería blanca. Entra en la Sala del Generador de Reserva B3, a través de la puerta de la derecha. Es el lugar del que sacaste esa batería de repuesto. Vuelve a ponerla donde estaba, con las demás. Colócalas en el orden siguiente: rojo, azul, verde y blanco, y pulsa el botón de la derecha para activar el suministro de energía. Se pondrán en marcha los sistemas de la sala. Ahora regresa al ascensor grande y abre las puertas.

62. Dentro del ascensor, el cuerpo que hay tirado en el centro tiene la Tarjeta Llave de Entrada del Puerto, mientras el cuerpo que hay más atrás tiene el Disco DDK D. El tercer cuerpo, que se encuentra hacia la izquierda, tiene una clavija. Vuelve rápidamente con Rick a la Sala de Desembarco. Se pondrá en marcha otra escena automática en la que entregas a Rick la Tarjeta Llave del Puerto y éste logra abrir la salida, pero resulta que el camino está bloqueado por un vórtice de energía imposible de pasar. Para poder continuar, vais a tener que encontrar una forma de hacerlo desaparecer. Rick tratará de encontrar algo en los ordenadores y Regina buscará por otro lado. Coge el Disco Code S que hay en el suelo,

justo delante del vórtice de energía. Regresa a la Sala de Desembarco y habla otra vez con Rick. Dirá que parece que vuestra única posibilidad podría ser usar la Misteriosa Tercera Energía que investigaba el Dr. Kirk, y que parece ser la causante de todo el problema. Sal.

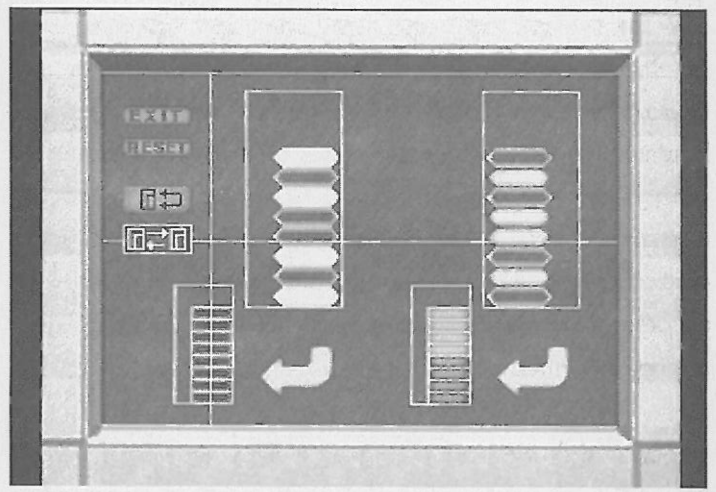
63. Dirígete a la Sala de Pases de Seguridad y usa ambos Discos S con la puerta que está cerrada. La clave de acceso que tendrás que introducir es STABILIZER. Ahora podrás abrir la puerta y acceder al Almacén de Piezas.

64. Tras realizar el proceso de esterilización, continúa por la puerta del fondo y cruza por la puerta que hay frente a ella, que da al Pasaje a la Sala de Experimentos. Ahora dirígete hacia la izquierda, atravesando las barreras láser de seguridad, hasta la puerta de Nivel C, y entrarás en la Sala de Experimentos del Estabilizador. El Disco Code D estará sobre uno de los mostradores, nada más entrar. Cógelo y sal, teniendo cuidado del dino que hay dándose un banquete al fondo de la sala.

65. Vuelve al Almacén de Piezas y utiliza los Discos DDK D para abrir la puerta que está cerrada, justo al otro extremo del pasillo. La clave de acceso que tendrás que introducir es DOCTORKIRK.

66. Accederás a un Pasaje que contiene unas grandes puertas de seguridad que tendrás que atravesar. Examina la ranura en la que hay que insertar algo para abrir la puerta y verás que necesitas es un Chip con el número 0392. Para abrir la puerta, habrá que codificar los dos chips que tenemos de forma similar a como lo hicimos en la Biblioteca de la planta B1. El terminal para codificar estos chips se encuentra en la Sala de Pases de Seguridad, así que tendrás que ir allí.

67. En el terminal que sirve para introducir información en un chip, que se encuentra en la pared de la Sala de Pases de

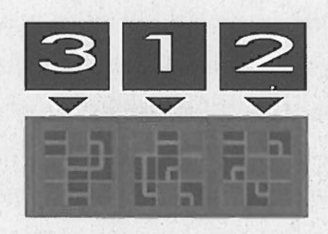


Hay dos iconos en la parte izquierda de la pantalla. Cuando el superior está resaltado, puedes cambiar las barras de sitio dentro de una misma banda magnética. Si resaltas el inferior, podrás cambiar barras de una banda a otra. Cuando te aclares con este sistema, no te debería costar mucho colocar las bandas magnéticas de modo que queden igual que en el ejemplo.

Seguridad, inserta el Chip 1 en la ranura de la izquierda y el Chip 2 en la ranura de la derecha. Si tratas de usar la pantalla central (responde que sí cuando te pregunten si quieres sobreescribir la información del chip) se te pedirá que introduzcas un número. Escribe 0392 y reorganiza manualmente la codificación de la banda magnética, igual que hiciste antes en la Biblioteca, aunque esta vez tendrás dos bandas que sobreescribir. Una vez reorganizadas, vuelve con ambos chips al pasaje bloqueado por las puertas de seguridad. Utiliza el Chip 2 en la ranura de las primeras puertas, y, una vez pasadas éstas, usa el Chip 1 para abrir las segundas.

68. Recorre el pasillo hasta las puertas de la Zona de Tercera Energía B2. Contactarás con Rick para comunicarle que has localizado el generador principal, él te dirá que trates de activarlo. Sigue todo recto y, a medio camino de la pasarela, localiza el interruptor de la pared que activará otra pasarela que te permitirá llegar hasta el centro de la sala. Sigue por la pasarela en la que estás hasta llegar a la puerta que da a la Sala de Control de la Tercera Energía.

69. En la Sala de Control de la Tercera Energía, localiza el terminal de ordenador junto al que hay una carpeta amarilla. Esta carpeta es un manual de instrucciones del generador. Léelo y obtendrás información sobre cómo activar y controlar el generador. Localiza las escaleras de bajada y úsalas. En

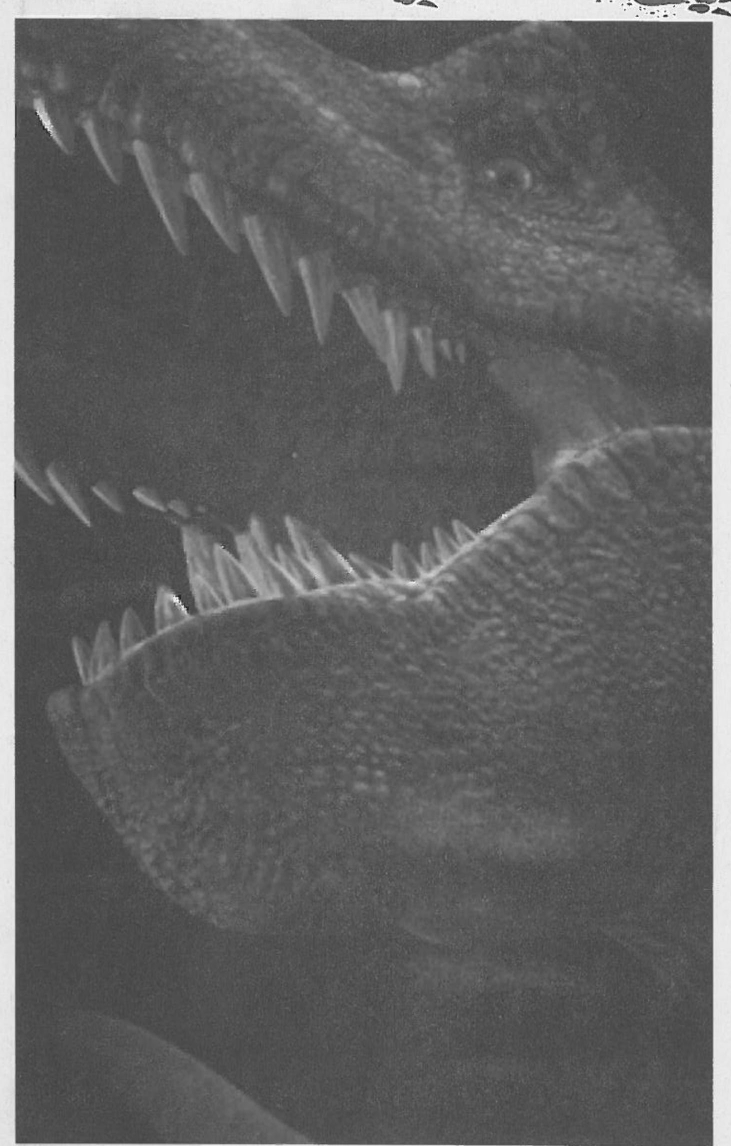


(OJO: Orden 3, 1, 2)
Gira los tres paneles de forma que queden tal como se ve aquí y después colócalos en el orden indicado por el número que figura sobre cada uno de ellos.

esta zona inferior de la sala de control, localiza un diario azul de un científico para averiguar que necesitas la tarjeta de identificación del doctor Kirk para manejar el generador de tercera energía. Un poco más adelante, en uno de los ordenadores encontrarás la Tarjeta Llave de Nivel B. Registra el resto y mueve lo que te sea posible, en busca de objetos.

70. De vuelta a la parte superior, sal por la puerta que hay frente al terminal de ordenador junto al que se encontraba la carpeta amarilla, y entrarás en la Sala de Potencia de Tercera Energía. Copia de la pared el plano de la planta B2. A la

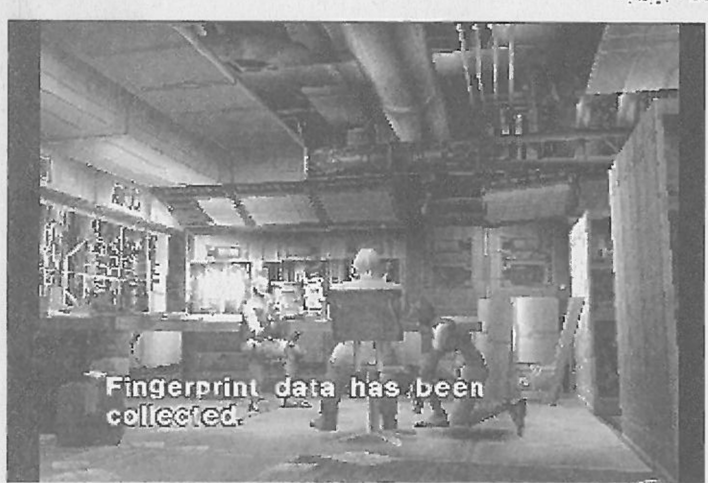
DINO - CRISIS



derecha de la mujer inconsciente, encontrarás un panel de circuitos que te permitirá pasar la energía de las instalaciones al generador de tercera energía. Cuando accedas al panel para cambiar la configuración actual, te encontrarás un puzzle muy similar al de la Sala de Ordenadores que había cerca de la Sala de Simulación de Experimentos. Tienes que coger las tres figuras y colocarlas de manera que queden como la muestra que se ofrece e la esquina inferior izquierda. Ahora que la energía está siendo desviada al generador de tercera energía, lee el diario amarillo que hay sobre la mesa. Es de un científico y comenta los problemas que han tenido los investigadores para averiguar qué traman Kirk y los militares. Para tratar de enterarse de algo, pusieron un dispositivo de escucha en el almacén de piezas, que es donde se reunía Kirk con los militares. De esta forma pudieron obtener el número de registro del doctor: 31415. Ya sólo hacen falta sus huellas dactilares para fabricar una tarjeta ID falsa de Kirk, y acceder a las zonas de más alto secreto. Sal.

71. En la Sala de Control de la Tercera Energía, accede al terminal del generador principal. Se ejecutará correctamente la simulación, pero aún necesitarás la tarjeta de identificación del Dr. Kirk para completar el proceso. Nada más terminar la simulación se oirá el ruido de un disparo procedente de Sala de Potencia de Tercera Energía. Dirígete allí.

72. Dentro de la sala, encontrarás muerta de un balazo a la



Puedes usar el Dispositivo de Recogida de Huellas con el propio Kirk para conseguir sus huellas dactilares y falsificar su identificación o...

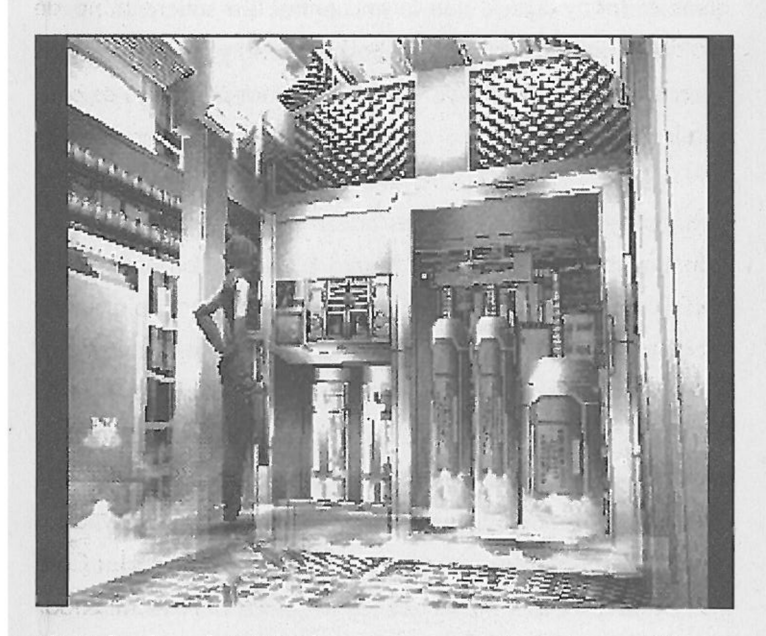


Puedes conseguir unas huellas dactilares claras de Kirk de las marcas de sangre dejadas por él junto a la investigadora muerta, en la Sala de Potencia de Tercera Energía.

mujer que estaba inconsciente. Sostiene una nota escrita con sangre con el número 1281. A la derecha del cuerpo hay un panel cubierto de huellas de sangre. Al dirigirte hacia el fondo de la sala, verás al Dr. Kirk escabullirse por la puerta trasera.

73. Sigue al doctor por la puerta y a lo largo del pasaje que conduce a su laboratorio personal. Al entrar en el laboratorio, el doctor te apuntará con un arma a la cabeza, pero Gail te salvará. Kirk se pone a parlotear y os cuenta en qué consistió el gran logro de sus experimentos: el intercambio de materia en el tiempo. Seguís hablando hasta que conseguís enteraros de que la única forma de anular el vórtice es conseguir que entre en contacto con la tercera energía, provocando una sobrecarga, que es necesario mantener bajo control. Para poder usar el Generador de tercera energía, hace falta conseguir antes el Inicializador y el Estabilizador. Kirk dice, tras ser amenazado, que es posible encontrar ambas cosas en el área de Nivel A, por debajo de la planta B3 y, antes de marcharse, te entregará la Tarjeta Llave de Nivel A. Entonces se os unirá Rick, que opina que ese plan es demasiado peligroso, pues toda la zona a la que tendrá que ir Regina está llena de dinosaurios, incluyendo el T-Rex, y, además, tiene otra idea mejor, y mucho menos arriesgada. Cree que deberíais tratar de construir vuestros propios Inicializador y Estabilizador usando las piezas que podéis conseguir en esa misma planta, en una sala cercana, ya que el ha conse-

guido sacar la suficiente información de los ordenadores como para poder hacerlo. Kirk os entregará los Discos de Planificación necesarios para acceder a las piezas y construir ambos aparatos. La decisión final es tuya: o te decides por el camino más corto pero lleno de lagartos que propone Gail, o sigues el plan de Rick, menos peligroso pero más largo de llevar a cabo.



El Inicializador y el Estabilizador se encuentran arriba, en la zona refrigerada del Almacén de Armas Especiales.

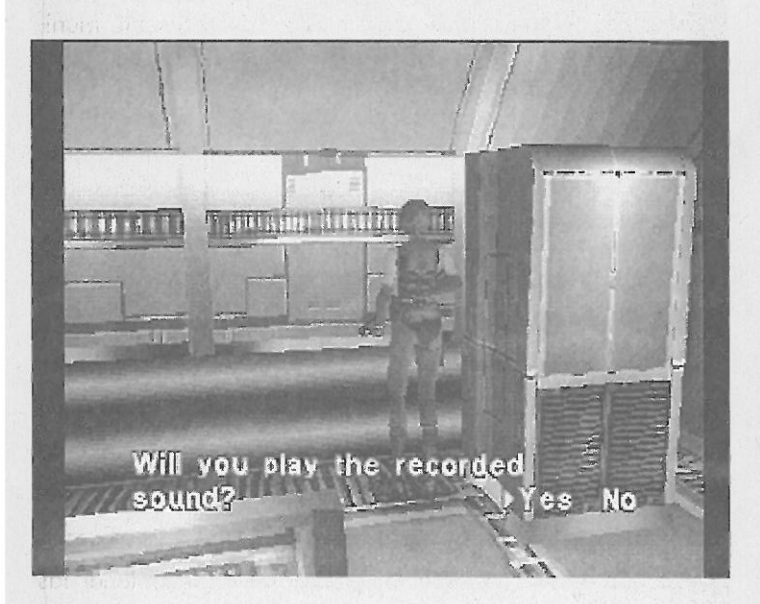
ESTRATEGIA DE GAIL

Aunque es más peligroso, este camino, en el que tendrás que bajar a la planta B3 y encontrar el Inicializador y el Estabilizador completos en una de las salas de nivel A, es mucho más corto. Para compensar, prácticamente todos los pasillos y salas en los que entres tendrán al menos un dinosaurio dispuesto a que le sirvas de aperitivo. Es mejor pasar corriendo en vez de tratar de matarlos a todos, pues hay demasiados, y puede que te encuentres sin suficiente munición (suponiendo, claro, que puedas pasar, y no te estén bloqueando el paso, en cuyo caso no vas a tener más remedio que liarte a tiros).

74a. Lo primero que necesitas hacer es fijarte en la localización exacta de la sala de la planta B3 en la que se encuentran el Inicializador y el Estabilizador. Entra en la biblioteca privada del Dr. Kirk y encontrarás al doctor retenido a punta de pistola por Gail. Lee el documento de color amarillo que hay sobre el escritorio. Es una propuesta de Kirk pidiendo más dinero para poder financiar el proyecto y utilizar la tercera energía como arma de destrucción definitiva. Puedes usar el dispositivo de recogida de huellas para obtener las huellas del propio Kirk, ya que las necesitas para falsificar su tarjeta de identificación. También puedes volver a la Sala de Potencia de Tercera Energía, donde estaba el cadáver de la

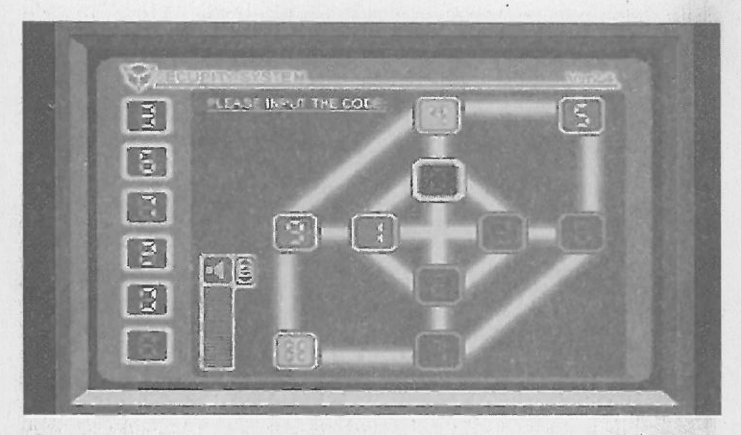
científica y recoger las huellas dactilares que necesitas a partir de las huellas de sangre dejadas por Kirk en el escenario de su crimen (sobre el panel). Sal de la zona privada del doctor y vuelve a la Zona principal de Tercera Energía B2. Ahora tendrás que bajar a la planta inferior al Almacén de Armas Especiales que aparece resaltado en tu mapa.

75a. De camino allí, pasa por el Almacén de Piezas y abre la puerta de Nivel A que hay allí. A la izquierda de Regina, podrás mover un armario para encontrar una clavija y el dis-



Reproduce la grabación del dispositivo de escucha para oír una conversación entre el Dr. Kirk y alguien para el que está trabajando, así como la combinación que tendrás que marcar en el terminal para acceder a las piezas guardadas en los contenedores.

positivo de escucha sobre el que leíste anteriormente. Tiene algo grabado, pero, en estos momentos, no te sirve de nada escucharlo. Da media vuelta y sigue por el camino que hay a mano derecha, según entras por la puerta de Nivel A. Al volver la esquina, encontrarás una mejora del lanzagranadas,

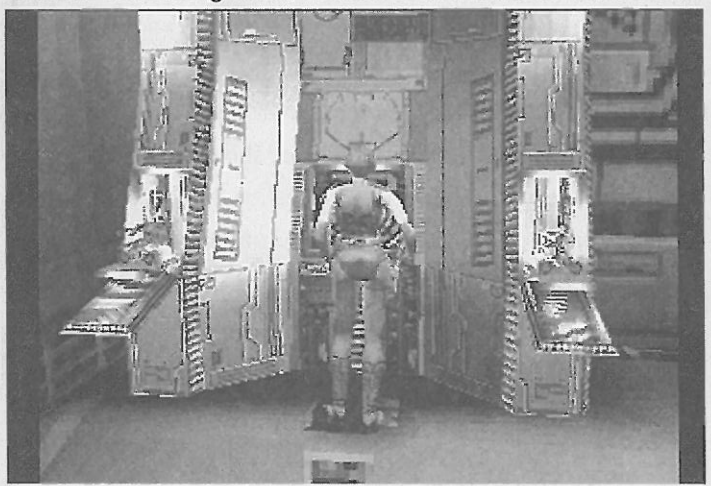


La combinación de tonos que se escucha en la cinta representa el número 367204 del terminal.

que remodela el cilindro para poder lanzar granadas de forma continua (¡muy útil, en serio!). Ahora ve a la Sala de Experimentos del Estabilizador (por el Pasaje a la Sala de Experimentos, tras las barreras láser) y ve a la esquina en la que puede verse una especie de caja de seguridad con un maletín dentro. Usa la combinación 1281 que había escrita con sangre en la nota del cadáver de la investigadora de la Sala de Potencia de Tercera Energía. Obtendrás una mejora

de la escopeta que la convertirán en una SPAS12, más potente que la antigua.

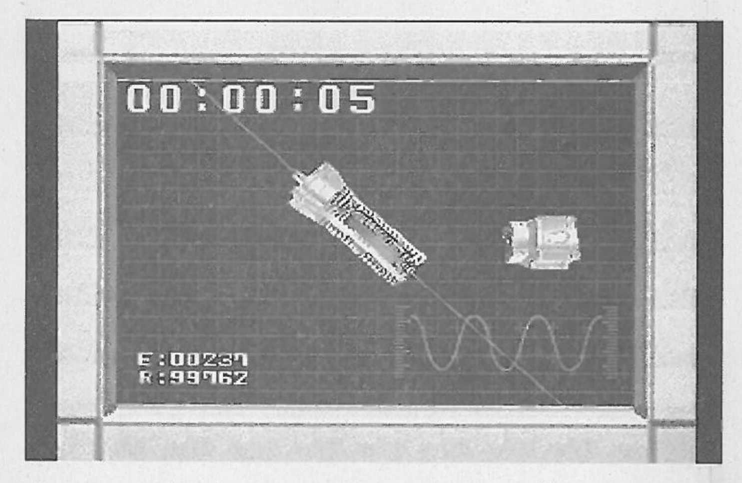
76a. Para llegar a la sala en la que se guardan el Inicializador y el Estabilizador, baja a la planta B3, pasa la sala del ascensor grande, donde se encuentra el Tiranosaurio



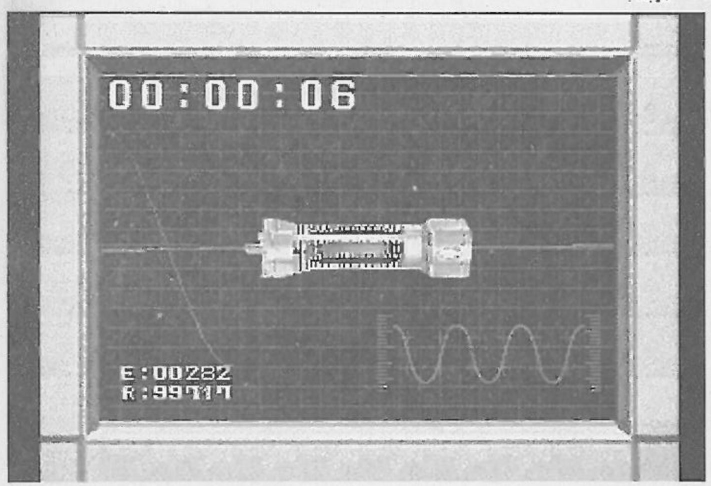
La máquina de la esquina guarda la Pieza Protectora 1-A del Estabilizador y la Pieza Protectora 2-A del Inicializador, que podrás obtener al introducir el código 0204.

caído, la Sala de Control B3, el Almacén de Armas Generales, y llega al Pasaje de Transporte. Por una pequeña puerta de Nivel A que hay hacia la mitad del Pasaje de Transporte principal, llegarás al Almacén de Armas Especiales.

77a. Dentro del Almacén, lee el libro amarillo sobre "Teoría Básica de la Tercera Energía escrito por Edward Kirk que hay en uno de los mostradores. Las armas en sí, junto con el Estabilizador y el Inicializador, están guardados en una sala hermética, detrás de una gran pantalla de cristal. Entra en la sala y utiliza el pequeño ascensor de su interior para llegar a la segunda planta de la zona de almacenaje, una especie de cámara frigorífica. En la pared que hay frente al ascensor, están guardados el Inicializador y el Estabilizador. Cógelos y sal de allí. En el Pasaje de Transporte, si desactivas las barreras láser y buscas entre las estanterías que hay tras ellas podrás encontrar varios objetos. A partir de este punto puedes continuar con el texto principal de la estrategia.



Mueve con cuidado la pieza central para alinearla con las piezas protectoras.

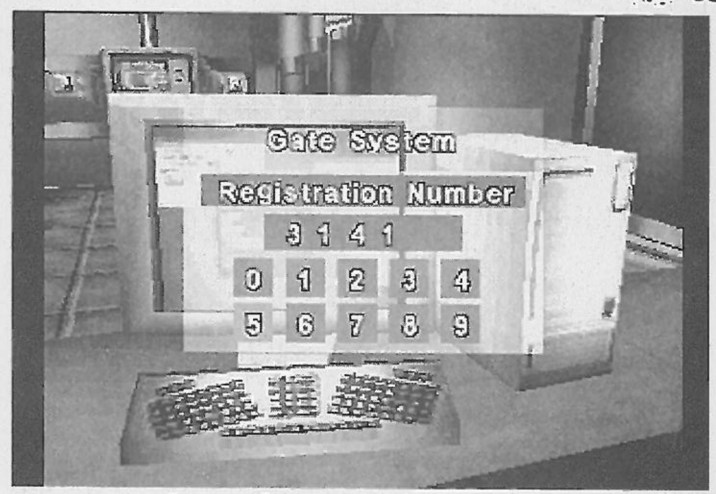


Ambas piezas protectoras deben estar conectadas a cualquiera de los extremos de la pieza central para que el aparato esté completo.

ESTRATEGIA DE RICK

Si decides seguir a Rick, estás cogiendo el camino más fácil, aunque seguirá habiendo unos cuantos dinosaurios a lo largo del mismo, y además es más largo, pues tendrás que visitar más salas y recoger seis componentes distintos. También habrá que leer algo de texto para poder montar todas las piezas correctamente.

74b. Tras la conversación con el doctor Kirk, Rick y Gail, se te entregará el disco que permite acceder a la base de datos



Una vez tengas el número de registro, 31415, y las huellas dactilares del Dr. Kirk, puedes utilizar el ordenador de creación y modificación de tarjetas de identificación de la Sala de Pases de Seguridad.

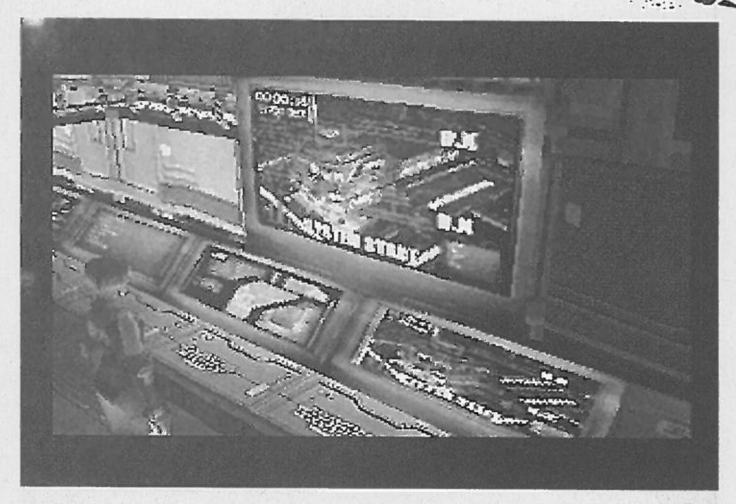
científica y poder construir el Inicializador y el Estabilizador. Rick y Gail se marchan y te dejan sola. Lee la carpeta amarilla que hay sobre la mesa, contiene información sobre las distintas piezas que componen cada uno de los dos aparatos. Entra en la biblioteca privada del Dr. Kirk, donde encontrarás al doctor retenido a punta de pistola por Gail. Usa el dispositivo de recogida de huellas para obtener las huellas del propio Kirk, ya que las necesitas para falsificar su tarjeta de identificación. También puedes volver a la Sala de Potencia de Tercera Energía, donde estaba el cadáver de la científica y recoger las huellas dactilares que necesitas a partir de las huellas de sangre dejadas por Kirk en el escenario de su cri-



Tras poner en marcha el generador, activa el Inicializador.

men (sobre el panel). Sal de la zona privada del doctor y vuelve a la Zona principal de Tercera Energía B2.

75b. Dirígete al Almacén de Piezas y abre la puerta de nivel A que hay allí, tras la que encontrarás dos contenedores sellados que no puedes abrir, pero en su interior hay algo guardado. A la izquierda de la entrada, justo antes de los contenedores, podrás mover un armario para encontrar una clavija y el dispositivo de escucha que se mencionaba en el diario amarillo que leíste anteriormente en la Sala de Potencia de Tercera Energía. Tiene algo grabado, si lo reproduces oirás al



Por último, activa el Estabilizador y todo estará al fin listo.

doctor Kirk ofreciendo gran poder a un individuo, gracias a la manipulación de la tercera energía. Al final, puede escucharse como marca una combinación de seis sonidos, como los tonos de un teléfono. Da media vuelta y sigue por el camino que hay a mano derecha, según entras por la puerta de Nivel A. Al volver la esquina, encontrarás una mejora del lanzagranadas, que remodela el cilindro para poder lanzar granadas de forma continua. Ahora vuelve al terminal principal y accede a él usando el disco de planificación. Te permitirá abrir los dos contenedores sellados, pero para ello tendrás que introducir una secuencia de seis dígitos. Cada uno de los botones es de un color distinto y tendrá asignado un tono diferente. Es precisamente la combinación que se oía en la

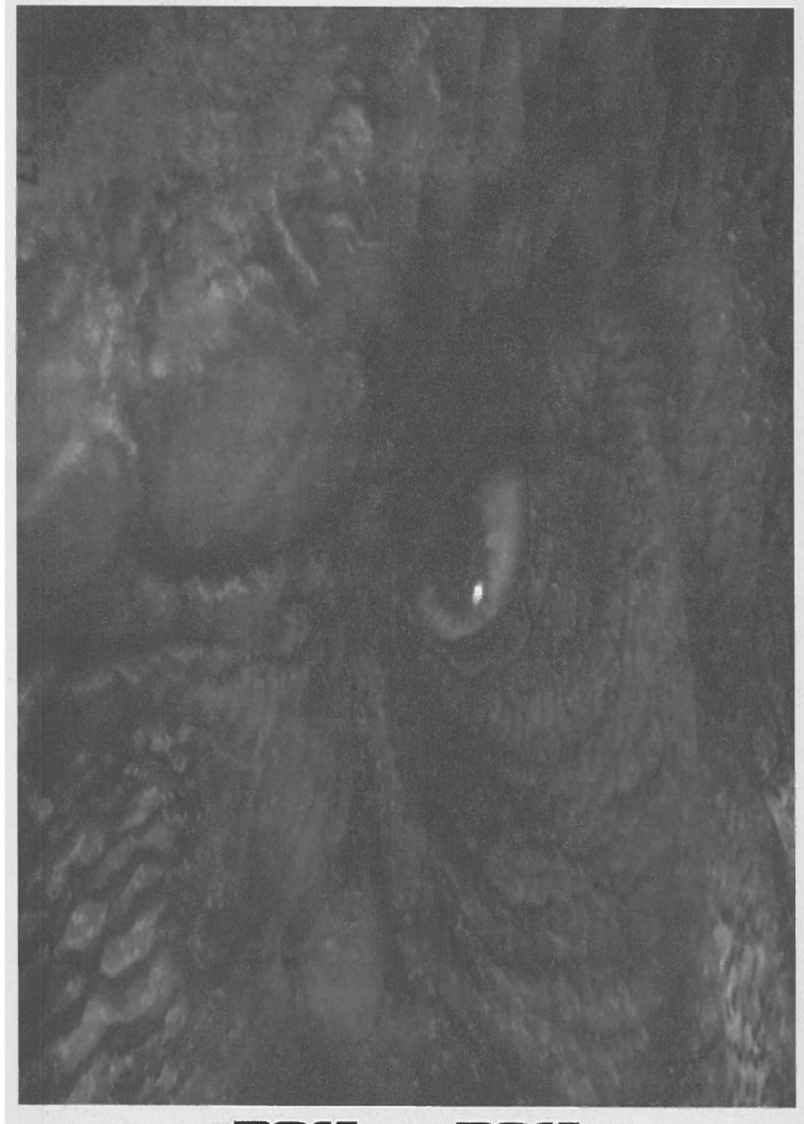
grabación. Introduce 367204. Se abrirán los contenedores y podrás coger las piezas centrales de los dos aparatos. Sal del Almacén.

76b. Ve a la Sala de Diseño del Estabilizador. Si usas el disco de planificación en uno de los terminales de ordenador que hay allí, se te pedirá que introduzcas un código de cuatro dígitos. Lee el libro de mensajes que hay a la derecha para obtener información sobre los códigos que necesitas. De vuelta al terminal de ordenador, usa el disco de planificación y, cuando se te pida, introduce el código 0367. Se pondrá en marcha un mecanismo que dejará al descubierto la Pieza Protectora 1-B del Estabilizador para que la cojas. A continuación, dirígete a la máquina grande que hay en una esquina. Vuelve a usar el disco de planificación para acceder al terminal y, cuando se te pida, introduce el código 0204. Ahora podrás recoger la Pieza Protectora 1-A del Estabilizador y la Pieza Protectora 2-A del Inicializador. Sal.

77b. Ahora ve a la Sal de Experimentos del Estabilizador, que se encuentra junto a la Sala en la que estabas. Ve a la esquina en la que puede verse una especie de caja de seguridad con un maletín dentro. Usa la combinación 1281 que había escrita con sangre en la nota del cadáver de la investigadora de la Sala de Potencia de Tercera Energía. Obtendrás una mejora de la escopeta que la convertirán en una SPAS12,

más potente que la antigua. Ahora entra en la zona de ensamblaje de la sala que está tras la puerta de Nivel A y usa el disco de planificación en la caja de seguridad que hay en la esquina para obtener la Pieza Protectora 2-B del Inicializador. Ahora ha llegado el momento de ensamblarlas. Encuentra el terminal en que se realiza el trabajo en condiciones de ingravidez y utiliza el disco de planificación para activarlo. Ahora usa todas las partes que has recogido. Tendrás que ensamblar cada aparato por separado, mientras la pieza central permanece flotando en el aire. Las Piezas Protectoras flotarán alrededor de la central. Tendrás que girar ésta con mucho cuidado a izquierda y derecha para alinearla con las demás. Cuando hayas ensamblado correctamente el Inicializador y el Estabilizador, ya sólo te quedará una cosa por hacer: crear una nueva tarjeta de identificación de Kirk. Para ello sigue con el texto principal de la estrategia.

78. Vuelve a la Sala de Pases de Seguridad de la planta B2 y accede al ordenador que hay tras el mostrador, junto al cadáver usando la tarjeta de identificación. Cuando se te pida, introduce el número de registro de Kirk, 31415, y utiliza las huellas del doctor que tienes guardadas en el dispositivo de recogida de huellas para crear una identificación falsa. Con la nueva tarjeta de identificación, vuelve a la Sala de Control de la Tercera Energía.



79. Ahora que ya tienes la tarjeta de identificación de Kirk accede al terminal del generador principal (donde antes ejecutaste la simulación) para poner en marcha el generador. Te pedirá que coloques el Inicializador y el Estabilizador en los lugares que les corresponden.

80. Ahora, regresa a la zona de tercera energía B2 y coge el ascensor que lleva a la zona de tercera energía B3 (al final del pasillo donde se encuentran las dos puertas). Recorre todo el camino de esa zona y, al final del mismo, verás un botón en el que brilla una luz verde. Al pulsarlo, se abrirá un compartimento en el que tendrás que colocar el Inicializador.

81. Accede al terminal de ordenador que hay junto al lugar en que has colocado el Inicializador para conectarlo con el resto del equipo.

82. Vuelve al piso de arriba, usando el ascensor para llegar a la zona de tercera energía B2 y cruza el puente que activaste antes para llegar a la zona central de la sala. Pulsa el botón en el que brilla una luz verde y se abrirá un compartimento en el que tendrás que colocar el Estabilizador.

83. Ahora utiliza el terminal que hay a la izquierda del hueco del Estabilizador para activarlo. El juego entrará en una escena automática en la que se pone en marcha la maquinaria, y

DINO - CRISIS



empieza el proceso de sobrecarga. Regina correrá hasta la Sala de Control de la Tercera Energía, hablará con Rick y utilizará el terminal que hay allí para completar el proceso.

84. Veremos entonces una escena que tiene lugar en la biblioteca privada del Dr. Kirk, en la que unos conductos se desprenden a causa de las vibraciones y Gail, al intentar salvar al doctor, queda atrapado bajo ellos, momento que aprovecha Kirk para burlarse de Gail y huir, pero éste logra ponerle un dispositivo de seguimiento al doctor. Corre hasta la biblioteca privada del Dr. Kirk para ayudar a Gail. Te entregará un aparato que te permitirá seguirle el rastro a Kirk, gracias al dispositivo de seguimiento que lleva. En otro vídeo, Gail, Regina y Rick se reunirán en la Sala de Desembarco. El vórtice desaparecerá, dejando libre al fin la vía de escape que necesitabais para abandonar el lugar. Entonces Gail, como jefe de equipo, exigirá volver a capturar a Kirk antes de salir. Pide media hora para localizarle. Puedes ayudar a Gail o seguir a Rick, que lo único que quiere es salir de allí de una vez.

LOS CUATRO FINALES

Este es el último y definitivo punto de ramificación de la aventura. Tu decisión determinará el final que tendrá la historia. La verdad es que sólo hay tres vídeos de finales diferentes, pero

DINO - CRISIS



el mejor, en el que todos sobreviven, puede alcanzarse en ambas alternativas. Puedes dar por hecho que, sea el final que sea, vas a tener que enfrentarte una última vez al Tiranosaurio, así que no olvides hacer que Regina vaya bien provista de granadas, pero no vamos a destripar los finales en sí, sólo contaremos cómo llegar a cada uno de ellos.

ESTRATEGIA DE GAIL

Al seguir a Gail, estás decidiendo cumplir con la misión que se os ha encomendado, haciendo todo lo que está en vuestra mano para cumplir todos los objetivos. Ya habéis llegado bastante lejos, aunque quedarse más tiempo es suicida, teniendo en cuenta que el generador de tercera energía está a punto de explotar.

85a. Cuando vayas tras Gail, aparecerá resaltada una posición en tu mapa, que puede ser el Almacén de Armas Generales o la Sala de Experimentos del Estabilizador, dependiendo del lugar en el que obtuviste el Estabilizador y el Inicializador que usaste para poner en marcha el generador de tercera energía. Los dos finales diferentes dependerán de lo que hagas a continuación. Puedes elegir entre ir directamente al lugar en que se encuentra Kirk, o pasar por el helipuerto de camino a ese lugar, lo que te llevará a un final mejor.



PUNTO DE RAMIFICACIÓN

Encontrar a Kirk a través del Ascensor - 1º Final

86a. Sal de la Sala de Desembarco, pasa por la zona de descanso y ve hasta el Pasaje de Transporte, donde, además de la puerta de Nivel A que lleva al Almacén de Armas Especiales hay otra puerta grande de nivel A, que tienes que cruzar. Coge el transporte de carga hasta el final del pasaje, y cruza la puerta para llegar al pasaje de transporte al helipuerto. Tras el vídeo, encontrarás al doctor y a Gail en el lugar que aparece señalado en tu mapa. Cuando encuentres a Gail, tendrá al doctor amenazado a punta de pistola y le estará dando la gracias por cierto disco del que no sabes nada. Entonces les hablas del helipuerto y les comentas que es una vía de escape más corta. Lleva a Gail y a Kirk de vuelta al helipuerto. Rick llamará diciendo que el Tiranosaurio ha destrozado parte del túnel de salida, bloqueando el paso por ese camino. Le cuentas lo del helicóptero y decide venir a reunirse con vosotros. Con Gail y Kirk a bordo, el helicóptero se dirige por el pasaje de transporte del helipuerto para recoger a Rick.

Encontrar a Kirk - 2º Final

86c. Encuentra a Kirk con Gail, y te entregará un disco con

información sobre las aplicaciones bélicas de la tercera energía. Gail morirá entonces y Regina golpeará al doctor. Regresa a la Sala de Desembarco, donde informarás a Rick de lo que ha pasado con Gail. Rick y Kirk se marcharán por el lugar en el que antes se encontraba el vórtice, mientras tú recorrerás un par de pasillos antes de salir al puerto. En el puerto, te encontrarás con el T-Rex tirado en el suelo, con sangre saliéndole por la boca. Te estará bloqueando el paso a la puerta del hovercraft, pero puedes dar un rodeo por el otro lado, junto a la pared del fondo, rodeando los materiales del centro. Cuando cruces la puerta pequeña que hay a la izquierda de las puertas más grandes, el dinosaurio empezará a moverse.

Estrategia de Rick

Al decidir seguir a Rick, has optado por ignorar tus obligaciones y preocuparte por la huída. Como ha estado diciendo Rick, es un milagro que hayáis logrado sobrevivir tanto tiempo, así decidís dejar que Kirk se las arregle solito.

85b. En cuanto te decidas a seguir a Rick, Gail tratará de ir tras Kirk, pidiéndoos que le esperéis media hora antes de partir. Regina dejará inconsciente a Gail, que ya está gravemente herido. Rick cogerá a Gail y se lo llevará hacia el puerto, más allá del punto en que el vórtice bloqueaba el camino. No se te pide que hagas nada en concreto, pero es en este punto

en el que tendrás que seguir uno de los dos cursos de acción posibles, que conduce cada uno a un final diferente. Puedes simplemente seguir a Rick al puerto para llegar al tercer final o puedes volver por tus propios medios a las instalaciones a buscar a Kirk, usando el Generador de Impulsos para rastrear su posición y llegar al mejor de los finales.

PUNTO DE RAMIFICACIÓN

Encontrar a Kirk por medio del Generador de Impulsos - 1º Final

86b. Si quieres probar a ver si puedes localizar al Dr. Kirk por tus propios medios, mientras Rick se lleva a Gail al puerto, todo lo que tienes que hacer es, en vez de seguirles, usar el aparato de rastreo que te ha entregado Gail. La posición de Kirk aparecerá señalada automáticamente en la pantalla del mapa. Mientras te estás todavía en la Sala de Desembarco, comprobando la posición del doctor, verás que se encuentra en el Almacén de Armas Generales de la planta B3 o en la Sala de Experimentos del Estabilizador de la planta B2, dependiendo del lugar en el que obtuviste el Estabilizador y el Inicializador que usaste para poner en marcha el generador de tercera energía. Revisa de nuevo el aparato rastreador en la Estación de Descanso o en cualquier otro sitio una vez hayas salido de la Sala de Desembarco y verás que se ha movido.

Ahora estará en el helipuerto subterráneo, al que se accede por el Pasaje de Transporte, cruzando la puerta grande de Nivel A y después a través de un largo túnel llamado Pasaje de Transporte del Helipuerto. Hay dos formas de llegar allí. Si ya estás en la planta B2, hay un pasadizo secreto al Pasaje de Transporte del Helipuerto.

Ve a la Sala de Descanso. Cuando llegues, inspecciona el monitor de la izquierda de las taquillas. Al tener la Tarjeta Llave de Nivel A, podrás acceder al terminal, en el que apareceráqn unos códigos de igual manera a como ocurrió en el laboratorio privado de Kirk, cuando necesitabas abrir la escotilla de emergencia. Ten papel y lápiz a mano para poder anotar el código cuando aparezca, y no se te ocurra apartar la vista de la pantalla, ya que pasarán bastante rápido. Tendrás que introducir cuatro códigos diferentes para abrir la puerta.

Si te encuentras en la planta B3 y pasas por la Sala de Pruebas, verás que el Tiranosaurio se ha ido. Cuando llegues al Pasaje de Transporte del Helipuerto, entra en el transporte de carga y, cuando llegues al otro exremo del túnel, cruza la puerta pequeña de Nivel A para llegar al Helipuerto Subterráneo. Cuando te acerques al helicóptero, se pondrá en marcha un vídeo en el que se ve a Kirk apuntándote con un arma, cuando tu aparato de comunicaciones te delata. Regina dejará rápidamente inconsciente a Kirk y le dirá a Rick que los recogerá con el transporte de carga en el Pasaje

de Transporte del Helipuerto. Sal y usa el transporte de carga para reunirte con Rick y Gail.

Olvidarse del Dr. Kirk y Salvarse - 3º Final

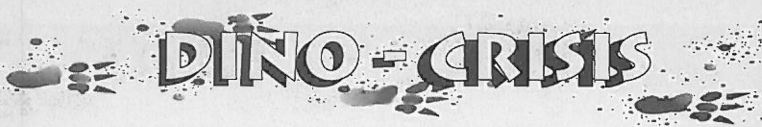
86d. Si decides simplemente salir de allí como puedas, sigue a Rick hasta el puerto. Cruza el puerto, caminando junto al agua. Sal por la puerta pequeña que hay a la izquierda de las dos más grandes para entrar en la zona del garage en la que se encuentra el hovercraft. Cuando vas a hablar con Rick, te dirá que el hovercraft no tiene combustible. Te entregará el Tanque de Energía para que vayas a rellenarlo. Vuelve a entrar en la zona del puerto y dirígete a los barriles de la esquina que está a la izquierda del agua. Usa el Tanque de Energía en los barriles, que están llenos con un Nucleum muy estable. Vuelve y entrégale el tanque lleno de energía a Rick.

CHULETA DE CÓDIGOS

Aquí tenéis todos los códigos, combinaciones y claves de acceso que encontraréis a lo largo del juego. Están recopilados para vuestra propia conveniencia, pero tened en cuenta que, en algunos casos, tienen que cumplirse ciertas condiciones antes de poder usar un código, combinación o clave de acceso. Tened en cuenta que aparecen en el orden en que los tendréis que usar en el juego.

Código **Dónde se usa**

0426	Combinación para Caja Fuerte de la Oficiona de Dirección.
8159	Combinación para Caja Fuerte del Salón.
58104	Número de Registro que se utiliza en ordenador de la Oficina con huellas de Paul Baker para obtener tarjeta de identificación que permite el acceso a los ascensores.
57036	Número de Registro que se utiliza en ordenador de la Oficina con huellas de John Doyle para obtener tarjeta de identificación que permite el acceso a los ascensores.
7248	Código introducido en terminal de ordenador en Sala de Ordenadores B1 para abrir la puerta que da a la Sala de Experimentos con Gas.
3695	Código Introducido en el Terminal de Ordenador de la Biblioteca de la Planta B1.
705037	Combinación que se introduce en la caja fuerte de la Sala del Jefe de la segunda planta.
0392	Código que se introduce en el monitor de la Sala de Pases de Seguridad para reescribir los Chips 1 y 2.
1281	Combinación que se usa en la Sala de

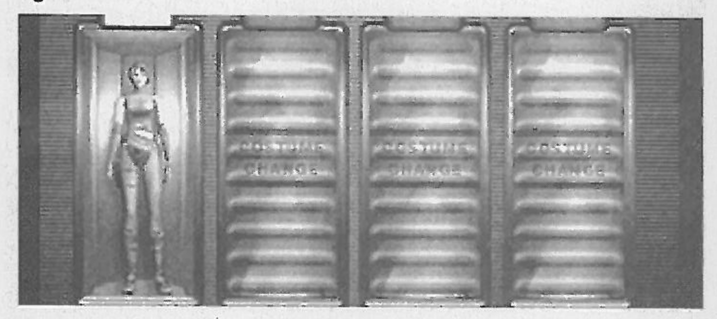


	Experimentos del Estabilizador para conseguir la SPAS12.
367204	Código que se introduce en el Almacén de Piezas, sacado de los sonidos de una grabación.
0367	Código introducido tras usar el disco de planificación en terminal de ordenador de Sala de Diseño del Estabilizador.
0204	Código introducido tras usar el disco de planificación en maquinaria grande de Sala de Diseño del Estabilizador.
31415	Número de registro usado en ordenador de Sala de Pases de Seguridad con las huellas de Kirk para crear identificación falsa.

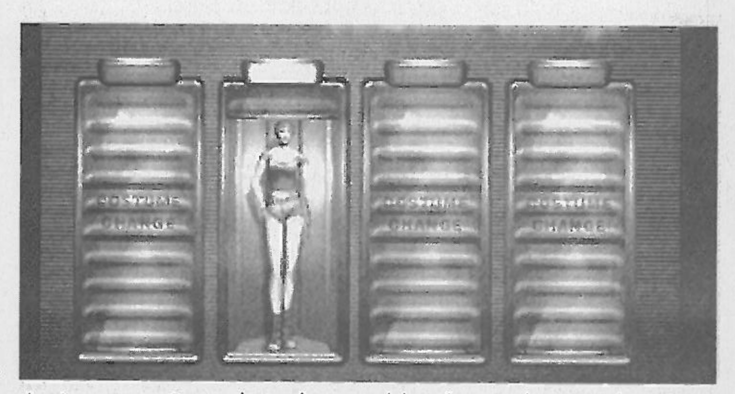
DDK	**Puerta**	**Contraseña**
DDK H	Sala del Jefe	HEAD
DDK N	Vestíbulo del Ascensor	NEWCOMER
DDK L	Zona de Laboratorios	LABORATORY
DDK E	Laboratorio Secreto de Kirk	ENERGY
DDK W	Sala de Desembarco	WATERWAY
DDK D	Zona de Tercera Energía	DOCTORKIRK

TRAJES OCULTOS

Los dos primeros se obtienen tras ganar el juego por primera vez. Tienes el estilo Ejército y el estilo Combate. El tercer traje, el estilo Cavernícola, se obtiene al terminar el juego por segunda vez.

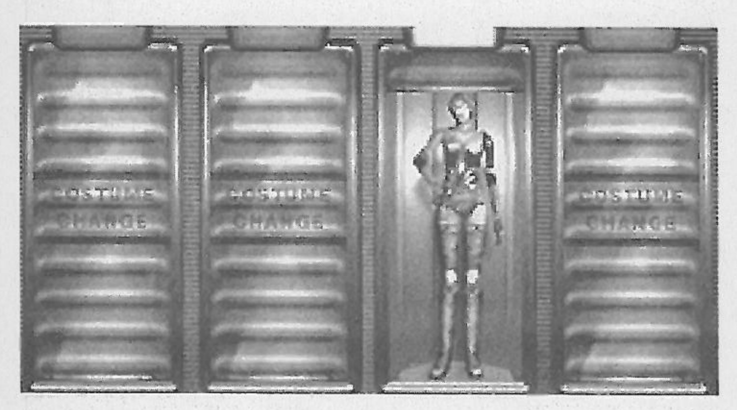


Al principio, o cada vez que cargas una partida guardada, puedes elegir entre los nuevos modelitos o el más clásico de espía de toda la vida.



Aquí tenemos a Regina luciendo un modelo militar mucho más informal.

Con el traje estilo Cavernícola tendremos a Regina que parece sacada de Los Picapiedra.



Y aquí tenemos a Regina hecha una picarona con su modelo estilo Rocky Horror Show.

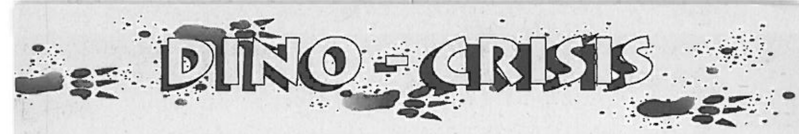




Este es uno de esos trajes que hacen que te entren ganas de volver a jugarte la aventura otra vez.



El cambio de modelo también ha cambiado el aspecto de las armas, y ahora nuestra pistola o escopeta están hecas de palos y huesos, y tenemos un pez gigante que lanza granadas. Se va a enterar esa Vilma Picapiedra.

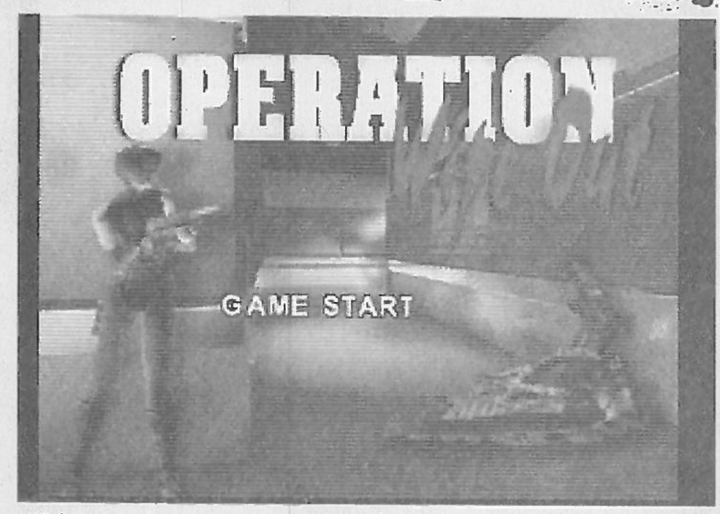


MUNICIÓN DE GRANADA INFINITA

Para conseguir munición infinita para el lanzagranadas al empezar una nueva partida, tendremos que terminarnos Dino Crisis tres veces, aunque no hace falta que nos hagamos todos los finales para conseguir la munición. Ahora podremos volver y cargarnos a todas esas lagartijas que tanto nos molestaban y que no nos pudimos liquidar antes por falta de munición.

JUEGO DE BONIFICACIÓN: EXTINCTION AGENDA

Si conseguimos terminarnos el juego en menos de cinco horas (algo nada difícil, la verdad), accederemos a un juego de bonificación. En este nuevo juego, volveremos a entrar en las instalaciones de investigación y tendremos que localizar y acabar con un detrminado número de dinosaurios dentro de un límite de tiempo determinado, y usand sólo la munición con la que empezamos. También tenemos que llegar al punto de destino antes de que se nos acabe el tiempo. Puede que haya hasta tres niveles para jugar.



¿Mola esto o qué? Si nos terminamos el juego en menos de cinco horas (no hay problema), accedemos a un juego oculto.



En el nuevo juego oculto, tendremos que volver a entrar en las instalaciones y acabar con una serie de dinosaurios. Aunque no es nada fácil.



Gratis con el n. 13 de PSM